
Pocket Tuner
PlayStation

はじめに

ここ数年、仲間を誘ってカラオケで歌ったり、練習スタジオで楽器演奏などを楽しむ人たちが増えてきています。このソフトは、単に音楽を聞いて楽しむだけでなく、自分で歌ったり、楽器を演奏したりするアクティヴな音楽ファンに向けて企画しました。 音楽をプレイするための重要な要素である「音感」と「リズム感」をポケットステーションの機動性・携帯性を最大限に活かして、ゲーム感覚で楽しく診断・トレーニングができるのです。

この解説書の中で使用されている用語については、プレイステーションのほうで親切丁寧に、その使い方や用語の意味、効果的な使用法の具体例を解説していますので、音楽の専門的な知識は必要ありません。またそれぞれの機能は、プレイステーション上でも使うことができるようになっています。家ではプレイステーションで、外ではポケットステーションでと、いつでもどこでも感覚を養うことができるわけです。

また、「Interval EXAM」、「Perfect Pitch」、「BEAT KEEPER」は、それぞれ10問を１単位として点数が表示されるようになっており、その結果は、ポケットステーションに記録されます。これをプレイステーション上でグラフ化して見ることができますので、自分の上達ぶりを確認しながら、楽しく音楽センスをみがいていくことができるのです。まさに、ポケットステーションならではの携帯用「ミュージックトレーナー」と言えます。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | PocketStation 対応 | 2~10ブロック

SLPS 02218

CONTENTS

★「ポケチュー」のお約束

この「ポケットチューナー」では、ドならC、ファならFのように、音名は全て英語名で表記されています。また変化記号（♯、♭）を伴う音については全て♭で統一してあります。

★音名の表し方

ド	→ C
レ	→ D
ミ	→ E
ファ	→ F
ソ	→ G
ラ	→ A
シ	→ B

★変化記号を伴う音名の表し方

C♯	→ D♭
D♯	→ E♭
F♯	→ G♭
G♯	→ A♭
A♯	→ B♭

※E-F音間とB-C音間については半音程のため、E♯・B♯はそれぞれF・Cとなります。

ポケットチューナーの使い方



「ポケットチューナー」には数種類のポケットステーション用アプリケーションが用途に応じて使えるように入っており、プレイステーション本体にポケットステーションを接続してメモリーカードのようにデータをダウンロードすることができます。タイトル画面の下にならんでいる各アプリケーションのアイコンを選択すると、それぞれのメニュー画面になります。

◆画面の見方



◆ONLINE GUIDE（オンラインガイド）

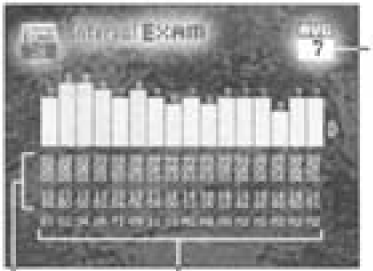
各アプリケーションの操作方法や、アプリケーションにまつわる音楽豆知識などが書いてあるガイドです。

◆START（スタート）

プレイステーション上でアプリケーションを動かします。

◆DOWNLOAD（ダウンロード）

ポケットステーションにアプリケーションをセーブします。メモリーカード差込口１にポケットステーションを差して、○ボタンを押すとダウンロードがスタートします。既にポケットステーションにアプリケーションがダウンロードされている状態で上書きすると、過去の得点の記録（次ページ「SCOREGRAPH」参照）は消去されますので注意してください。



平均点

年月日/時刻　出題の略称（下記一覧参照）

◆SCOREGRAPH（スコアグラフ）

※Interval EXAM、Perfect Pitch、BEAT KEEPERのみ

各アプリケーションでのトレーニング結果をグラフ表示して見ることができます。それぞれ、過去50回の得点が記録されています。メモリーカード差込口1にポケットステーションを差して、○ボタンを押してください。プレイステーションでのトレーニング結果は、記録されませんのでご注意下さい。

★SCOREGRAPHの略称一覧

Interval EXAM						Perfect Pitch	
BASIC		TENSION		MASTER			
INTRO	BI	INTRO	TI	2nd-8th	M2	BASIC	BA
2nd-3rd	02	9th-10th	09	9th-15th	M9	3oct	P3
4th-5th	04	11th-12th	11	2nd-15th	MA	MASTER	MA
6th-7th	06	13th-14th	13				

BEAT KEEPER					
BEAT		TEMPO		MASTER	
4BEAT	04	♩＝ 40～ 80	40	BREAK2	M2
8BEAT	08	♩＝ 80～120	80	BREAK4	M4
16BEAT	16	♩＝120～160	20	BREAK8	M8
3BEAT	03	♩＝160～200	60		

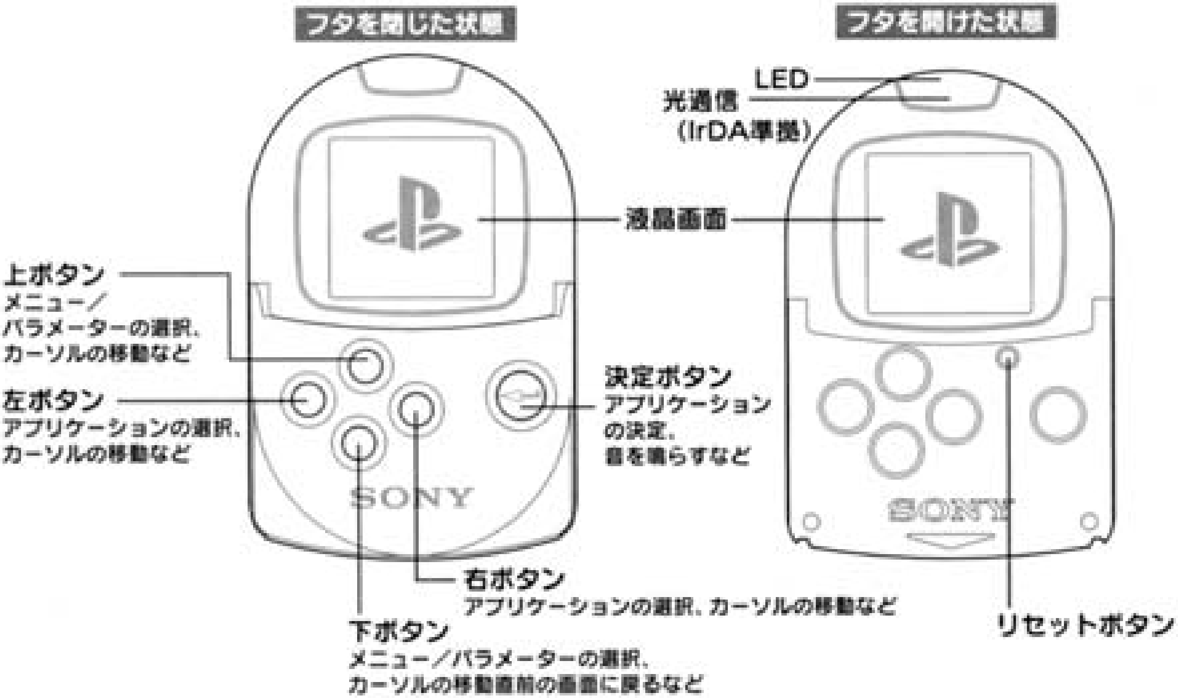


■コピープロテクトについて

それぞれのアプリケーションにはコピープロテクトがかかっていますので、プレイステーション本体のメモリーカード管理画面からコピーされたものは、アプリケーションを実行しようとすると「This is Copy!」と表示されて起動しません。必ず、プレイステーションのソフトから直接ダウンロードしてください。

基本的な操作方法

●ポケットステーションの場合



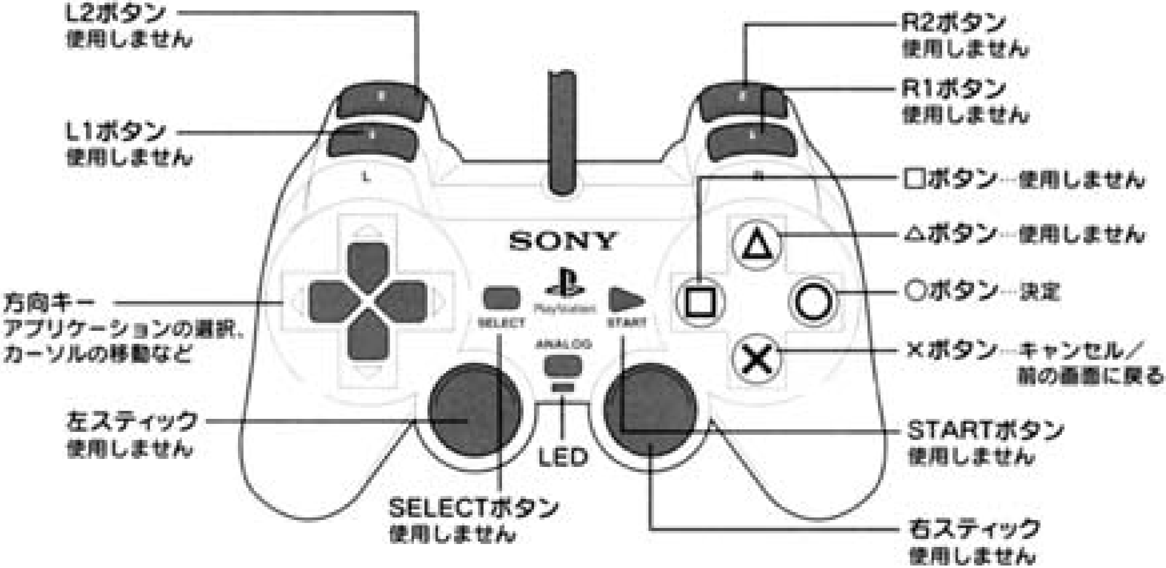
★決定ボタンをしばらく押し続けるとメニュー画面に切り替わります。EXITでアプリケーションを終了、CONTINUEで直前まで選択していたアプリケーションを続けることができます。

★各アプリケーションの音量は、ポケットステーションの時計のスピーカー音量と連動しています。時計のスピーカー音量を「切」にすると音は鳴りません。

★ポケットチューナー、ビートトレーナー、インターバルエグザム、パーフェクトピッチ、ビートキーパー、それぞれポケットステーションの2ブロックづつを使用します。

●プレイステーションの場合

〈アナログコントローラ〉



〈コントローラ〉

※ボタンの操作はアナログコントローラと同じです。



●このソフトウェアはアナログコントローラのアナログモードと振動機能には対応していません。
必ずアナログモードをオフ（LED：消灯）にしてご使用ください。

●コントローラの操作方法はポケットステーションでの各アプリケーションと同じです。

プレイステーション側	ポケットステーション側
方向キー　上	上ボタン
方向キー　下	下ボタン
方向キー　右	右ボタン
方向キー　左	左ボタン
○ボタン	決定ボタン

ポケットチューナー POCKET TUNER



◆「ポケットチューナー」って？

楽器の調律に使うチューナーです。音名を指定してその音を実際に聴くことで、楽器のチューニングを行います。最近は「目で合わせる」ことができるメーター付きの楽器用チューナーが普及していますが、音感を養うためには「耳で聴いてあわせる」ことも重要なポイントのひとつなのです。ポケットチューナーは7オクターブの広い音域をカバーし、基準ピッチ変更機能（A＝438Hz～444Hz）も搭載した本格的なクロマチック（半音程）チューナーです。これひとつで大半の楽器のチューニングに対応できます。ギターやベースなどのチューニングの際に、それぞれの弦の音を耳で聴きながら合わせていくとよいでしょう。慣れてくると、チューナーがなくても正しい音でチューニングできるようになります。



◆POCKET TUNER基本操作

POCKET TUNERメニュー

上ボタン、下ボタンでメニューを選択して決定ボタンを押してください。

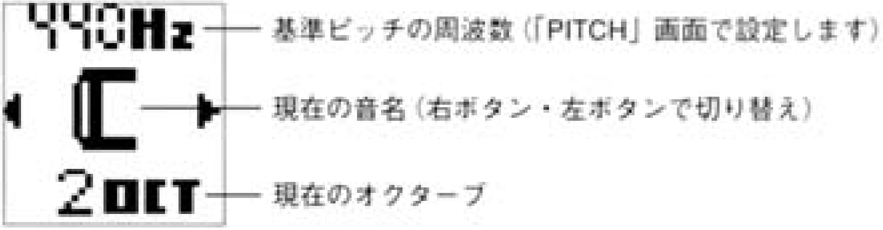
TUNER：チューナー画面になります。

PITCH：基準ピッチの周波数を設定します。

EXIT：「ポケットチューナー」を終了します。

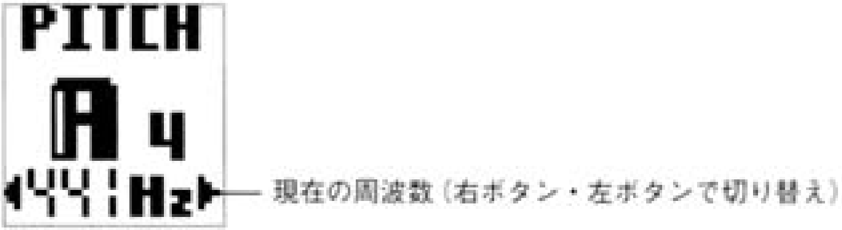
〈TUNER〉

7オクターブをフォローするクロマチックチューナーです。右ボタン・左ボタンで音名を指定し、決定ボタンを押すと現在表示されている音が約5秒間鳴ります（音が鳴っている最中にいずれかのボタンを押すと止まります）。また、音が止まっている状態で下ボタンを押すとPOCKET TUNERメニューに戻ります。



〈PITCH〉

基準となるA4（オクターブ4のAの音）の周波数を設定します。ここで設定した周波数は、「TUNER」の全ての音の周波数にも影響します。右ボタン・左ボタンで438〜444Hzまでの数値を設定し、決定ボタンを押すと表示されている周波数の音が約5秒間鳴ります（音が鳴っている最中にいずれかのボタンを押すと止まります）。また、音が止まっている状態で下ボタンを押すとPOCKET TUNERメニューに戻ります。ピッチが容易には変えられない楽器（管楽器や打楽器など）を使って合奏などを行う時に、A4音のピッチをその楽器に合わせた上で他の楽器のチューニングを行うと、ズレのないスムーズな響きが簡単に得られます（これを「コンサートピッチ」と呼んでいます）。



More!! POCKET TUNER

◆基準ピッチ

基準ピッチの周波数は、1939年の国際規約で「気温摂氏20度でA音＝440Hz」と決められました。現在の日本の音楽大学や主要なオーケストラなどでは、これを基準としてチューニングを行うことが大半ですが、海外のコンサートホールやオーケストラでは採用されている基準ピッチが異なる場合もあります。例えばアメリカでは主要なホールの基準音は442Hz、ウィーン・フィルやベルリン・フィルでは445～446Hzが採用されています。ホールの響き方やピアノの特性によって決定する場合が多いようです。ちなみに、18世紀後半のモーツァルトのピアノは、A音が422Hzだったと言われています。

※備考：楽器メーカーによっては、A3＝440Hzとしているところと、
A4＝440Hzとしているところがあるようです。
「ポケットチューナー」では、A4＝440Hzで統一しています。



◆「BEAT TRAINER」って？

テンポ30から250までに対応した、ビート機能付きのメトロノームです。歌を歌ったり楽器を演奏したりする上で、曲に合わせたリズムを自分なりにキープすることはなかなか難しいのですが、それを自分のものにすることでリズムの「グルーブ（ノリ）」を感じ取れるようになり、歌や演奏にも磨きがかかります。テンポにあわせて4分音符、8分音符、16分音符、3連符それぞれを無音ー小ー大のボリュームにセットできます。また、アクセント機能で何拍ごとにアクセント音を鳴らすか設定できるため、さまざまなリズムをつくり出すこともできます。いつでも、どこにでも携帯して、リズムにあわせて歌を口ずさんだり、ひざを叩いたりしてリズム感を鍛えましょう。



◆BEAT TRAINER基本操作

BEAT TRAINERメニュー

上ボタン、下ボタンでメニューを選択して決定ボタンを押してください。

メトロノーム：メトロノーム画面になります。

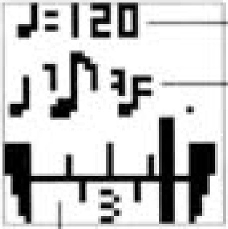
BEAT：メトロノームの拍子やノリ機能を設定します。

TEMPO：メトロノームのテンポを設定します。

EXIT：「BEAT TRAINER」を終了します。

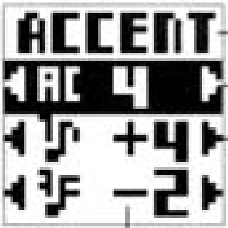
〈メトロノーム〉

4・8・16分音符と3連符を組み合わせてリズムを鳴らせるメトロノームです。決定ボタンを押すと現在表示されている設定でスタートします（いずれかのボタンを押すと止まります）。また、音が止まっている状態で下ボタンを押すとBEAT TRAINERメニューに戻ります。



〈BEAT〉

リズムの「アクセント」を何拍おきに鳴らすかを設定してリズムの拍子を決めます。また、「ウラ拍」を微妙にコントロールすることによって、一定の「ノリ」を出すこともできます。上ボタン、下ボタンで数値を変更したい項目にカーソルを合わせ、左ボタン、右ボタンで数値を設定してください。設定し終えたら、決定ボタンを押すとBEAT TRAINERメニューに戻ります。



ACCENT→8BEAT→16BEATと切り替わります。

アクセントを何拍おきに鳴らすかを設定します。例えば4に設定すると4拍に1回アクセントがつきます（0だとアクセントはつきません）。

※メトロノーム画面で4分音符を無音に設定しても、アクセントは設定通りに鳴ります。

8ビートの裏拍のズレを設定します。0でジャスト、－でつっこみ（早く鳴ります）、＋でタメ（遅れて鳴ります）です。－8～＋8の範囲で設定できます。

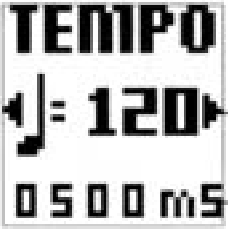
16ビートの裏拍のズレを設定します。0でジャスト、－でつっこみ、＋でタメです。
－6～＋6の範囲で設定できます。

「ズレ」の設定でズレる単位は、±1で1/48（32分音符の1/6の長さ）です。

※この「ノリ」機能の効果やリズムのプログラムの方法などについては、
ソフト内の「ONLINE GUIDE」を参照してください。

〈TEMPO〉

メトロノームを鳴らすテンポを設定します。
設定後、決定ボタンを押すとBEAT TRAINERメニューに戻ります。



現在のテンポ（右ボタンでアップ、左ボタンでダウン、上ボタンで10アップ、下ボタンで10ダウン）

現在のテンポでの1拍（4分音符）の時間。
単位はms（ミリセカンド＝1／1000秒）

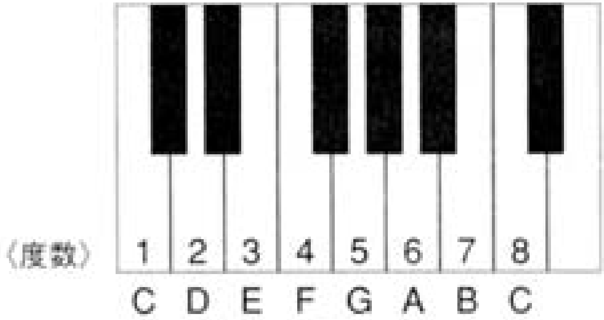
◆「Interval EXAM」って？

インターバルとは音と音の間の相対的な音程差のことです。Interval EXAMは「2つの音の間隔を感じられるようになろう」というトレーニングのためのソフトです。2つの音が連続して鳴るとき（旋律的音程）または同時に鳴るとき（和声的音程）には、その2音の間隔に応じた響きが生まれます。歌を聞いて、それを真似して自分で歌うときに無意識のうちにインターバルを感じ取っているのです。このInterval EXAMでは、インターバルを聞き取る練習を段階を追ってクイズ形式で行えるようになっています。「カラオケで歌っていてハズした」とか、「ギターのコピーをしていてメロディーやコードが聞き取れない」という人は多いと思いますが、このインターバルを聴き取る力を付けることで見違える（聴き違える？）ほど音が取れるようになるはずです。

◆インターバルの考え方

[度]

インターバルを表す単位を「度」と呼びます。ピアノの白鍵だけを「C・D・E・F・G・A・B・C」と弾くと、C音を基準とした度数の関係は右図のようになります。



[半音と全音]

インターバルを考える上で基準となるのが、音程の最小単位である半音です。この半音2つ分の音程を全音と呼びます。ピアノの白鍵だけを「C・D・E・F・G・A・B・C」と弾くと、隣り合った2音間の半音・全音の関係は以下のようになります。

C D E F G A B C

全 全 半 全 全 全 半

これを見ると、CとDは1全音（2半音）、CとEでは2全音（4半音）、CとFでは2全音+1半音（5半音）、CとGでは3全音+1半音（7半音）の音程差があることがわかります。このような2音間の音程差とその響き方の特徴によって、5種類のインターバルに分類することができます。

[インターバルの分類と表記記号]

完全音程（パーフェクト・インターバル）＝P

長音程（メジャー・インターバル）＝M

短音程（マイナー・インターバル）＝m

減音程（ディミニッシュド・インターバル）＝D

増音程（オーギュメンテッド・インターバル）＝A

[完全音程] 完全音程は、1・4・5・8度のインターバルに限定されます。

完全1度（P1）～2音が同じ高さの場合です。ユニゾンとも言います。

完全4度（P4）～2全音+1半音の音程差です。

完全5度（P5）～3全音+1半音の音程差です。

完全8度（P8）～5全音+2半音（6全音）の音程差です。オクターブとも言います。

［長音程］ 長音程は、2・3・6・7度のインターバルに限定されます。

長2度（M2）～1全音の音程差です。

長3度（M3）～2全音の音程差です。

長6度（M6）～4全音+1半音の音程差です。

長7度（M7）～5全音+1半音の音程差です。

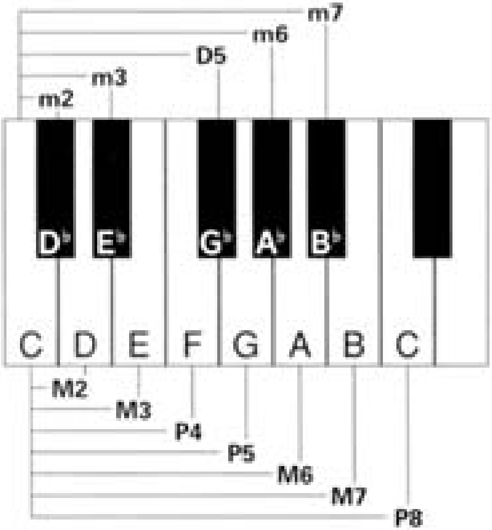
［短音程］ 長音程と同じく、2・3・6・7度のインターバルに限定されます。

短2度（m2）～1半音の音程差で、長2度-1半音と同じです。

短3度（m3）～1全音+1半音の音程差で、長3度-1半音と同じです。

短6度（m6）～4全音の音程差で、長6度-1半音と同じです。

短7度（m7）～5全音の音程差で、長7度-1半音と同じです。



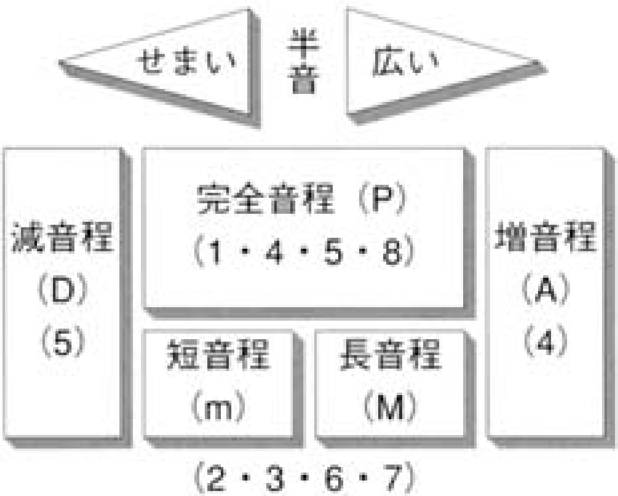
[減音程]

完全音程または短音程をさらに半音程狭めたものです。ここではこまかい説明は省略しますが、完全5度（P5）を半音程狭めた減5度（D5）を覚えておくとよいでしょう。

[増音程]

完全音程または長音程をさらに半音程広げたものです。ここではこまかい説明は省略しますが、完全4度（P4）を半音程広げた増4度（A4）を覚えておくとよいでしょう。

音程の種類と相関関係



※矢印ひとつが1半音の増減に該当



◆Interval EXAM基本操作

Interval EXAMメニュー

Interval EXAMモードに入ると、以下の3つの出題メニューが表示されます。上ボタン、下ボタンでメニューを選択して決定ボタンを押してください。

BASIC：1オクターブ内、2度から7度までから出題されます。

TENSION：2オクターブ内、9度から14度までから出題されます。

MASTER：2度から15度までから出題されます。

EXIT：「Interval EXAM」を終了します。



〈各出題メニュー〉

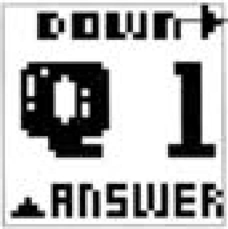
それぞれの出題メニューでは、不得意なインターバルを克服しやすいように出題範囲を分けています。例えば「2nd-3rd」を選ぶと、長2度、短2度、長3度、短3度から出題されます（「INTRO」を選択すると、一方の音がCに固定されて比較的分かりやすくなります）。上ボタン、下ボタンで出題範囲を選択して決定ボタンを押すと問題がスタートします。キャンセルするときは右ボタンまたは左ボタンを押すとInterval EXAMメニューに戻ります。

〈出題一覧〉

出題メニュー		グラフの略称	出題メニュー		グラフの略称	出題メニュー		グラフの略称
BASIC	INTRO	BI	TENSION	INTRO	TI	MASTER	2nd-8th	M2
	2nd-3rd	02		9th-10th	09		9th-15th	M9
	4th-5th	04		11th-12th	11		2nd-15th	MA
	6th-7th	06		13th-14th	13			

〈出題画面〉

問題は、全部で10問出題されます。決定ボタンを押すと問題を聴くことができます。



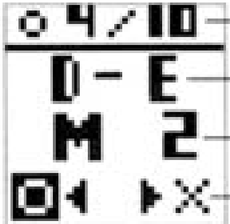
右ボタンでUP（低い音から高い音へ）・左ボタンでDOWN（高い音から低い音へ）どちらで出題を聞くか設定します。



一度出題された問題も、決定ボタンを押すことで何度でも聞けます。決定ボタンを短く押すと、出題された2音も短く鳴り、よりハーモニックにインターバルを捉えることができます。答えが分かったら、上ボタンで正解画面に進みます。

〈正解画面〉

それぞれ、出題ごとに正解を確認することができます。



現在何問正解しているかの表示です。

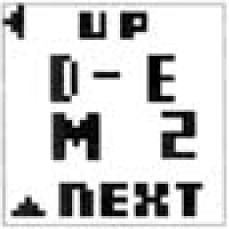
出題された音です。左の画面の場合D（レ）とE（ミ）です。

これが「正解」です。左の画面の場合M2（長2度）です。

解答は自己採点制です（この画面で表示されたインターバルが正解かどうかを○×で選ぶのではありません）。正解だったら左ボタン（○）、不正解だったら右ボタン（×）を選択して決定ボタンを押すと確認画面になります。

〈確認画面〉

出題画面同様、決定ボタンを押すことで出題された音を聴くことができます。間違った時は何度も聴いて確認しましょう。



確認し終わったら、上ボタンを押して次の出題画面に進みます。

〈結果発表画面〉

10問終わると結果が表示されます。この結果はポケットステーションに記録されてプレイステーションのグラフ（3ページ参照）に反映されます。



10問中の正解数

正解率に応じて文字が表示されます。10問正解でPerfect！です。
上ボタンまたは下ボタンを押すと出題メニューに戻ります。

More!! Interval EXAM

◆インターバルと和音

ギターやキーボードをやっていらっしゃる方なら何となく気付いているかもしれませんが、これらのインターバルの考え方は、今や演奏という形で音楽に触れる上で欠かすことのできない「和音（コード）」を理解する上での基本中の基本といえるのです。例えば「C（ドミソ）の和音」と言えば、小学校でも最初に教わる和声ですし、比較的簡単に誰もが思い浮かべることのできるコードでしょう。ルート（基音）であるC音から長３度にあたるE音と、完全５度にあたるG音で構成される和音です。これを単純に、長３度（メジャーサード）の音を短３度（マイナーサード）にするだけで、あれだけ明るかった響きは一転してマイナー調の淋しい感じ（Cm）に早変わりしますし、完全５度にあたるG音を半音下げて減５度にすると、やたらと怪しげな響き（Cdim）になります。これらはいずれも、インターバルのもつ特殊なキャラクターに負うところが大きいのです。インターバルの関係性において最も感覚的に重要な「響き」が理解できれば、和音を恐れる必要は全くなくなると言っても過言ではありません。また、和音だけではなく、インターバルをきちんと把握することで、初めて聴く曲のメロディでも、その先の展開を予測するという荒業さえ可能になったりするのです。

パーフェクトピッチ Perfect Pitch



◆「Perfect Pitch」って？

絶対音感という言葉を聞いたことがあると思います。絶対音感の持ち主は、1つの音を聞いてそれがドレミのどの音なのかが分かるだけでなく、でたらめに鍵盤を叩いたピアノの音すべて、ドアをばたんと閉める音、トラックの通過音、とにかく音という音に対して、何種類の音がそれぞれどの高さで鳴っているのかを判断できると言います。絶対音感というものがトレーニングして簡単に身に付くものだとは言いにくいところがありますが、少なくともトレーニングによって後天的に絶対音感を身に付けることが可能であることは事実です。このポケットステーションアプリケーションを使えばいつでもどこでも、絶対音感のテストができます。大切なのは、しっかりと意識をもって聴くこと。絶対音感も、ある意味では一種の記憶なのです。



◆Perfect Pitch基本操作

〈出題メニュー〉

Perfect Pitchモードに入ると、以下の3つの出題メニューが表示されます。
上ボタン、下ボタンでメニューを選択して決定ボタンを押してください。

BASIC：4octの1オクターブ内から出題されます。略称（BA）

3OCT：3oct～5octの3オクターブの中から出題されます。略称（P3）

MASTER：1oct～7octの7オクターブの中から出題されます。略称（MA）

EXIT：「Perfect Pitch」を終了します。

〈出題画面〉

問題は、全部で10問出題されます。決定ボタンを押すと問題を聴くことができます。



どのオクターブで出題されているかの表示です。

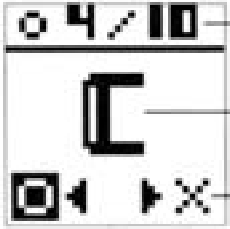
ここで答えるのは音名C～B（ド～シ）です。



一度出題された問題も、決定ボタンを押すことで何度でも聞けます。答えが分かったら、上ボタンで正解画面に進みます。

〈正解画面〉

それぞれ、出題ごとに正解を確認することができます。



現在何問正解しているかの表示です。

これが「正解」の音名です。左の画面の場合C（ド）です。

解答は自己採点制です（この画面で表示された音名が正解かどうかを○×で選ぶのではありません）。正解だったら左ボタン（○）、不正解だったら右ボタン（×）を選択して決定ボタンを押すと確認画面になります。

〈確認画面〉

出題画面同様、決定ボタンを押すことで出題された音を聴くことができます。間違った時は何度も聴いて確認しましょう。



確認し終わったら、上ボタンを押して次の出題画面に進みます。

〈結果発表画面〉

10問終わると結果が表示されます。この結果はポケットステーションに記録されてプレイステーションのグラフ（3ページ参照）に反映されます。



10問中の正解数

正解率に応じて文字が表示されます。10問正解でPerfect！です。
上ボタンまたは下ボタンを押すと、出題メニューに戻ります。

More!! Perfect Pitch

◆ラベリングについて

音を周波数・ピッチごとに厳密に聞き分ける能力を、総じて「絶対音感」と呼んでいるわけですが、その中でも聞き分けた音をドレミの音名で言い当てたりすることを「ラベリング」と呼びます。ラベリングにも段階を追ってさまざまな種類があり、単にドレミで言い当てる場合は、それぞれの音が「ド」「レ」「ミ」という「呼び方」と結び付いている状態、初めて見る楽譜であってもすらすらと歌ったり楽器を弾いたりできる人は、音が楽譜（音符）と結び付いている状態。さらに、例えばピアノを弾く人で、音と手や指の動きが完全に結び付いている、という人もいます（ベートーベンがそうであったと言われています）。これらのように、厳密に判断した音をアウトプットするための触媒、それがラベリングなのです。日本人に極端に絶対音感保有者が多いと言われているのも、他の国では類をみない、幼児期の色のついたカードや色分けされた鍵盤などでの「ラベリング」による音感教育が施されているからだ、と言われています。もしかしたら、絶対音感を持っていて、音名が言い当てられて、楽譜も手の動きもすべて音に結び付いていて、紙と鉛筆さえあれば楽譜が書ける……そういう方もいらっしゃるのかもしれませんね。

ビートキーパー BEAT KEEPER



◆「BEAT KEEPER」って？

このビートキーパーは、一定のリズムをキープし続ける力をつけるためのアプリケーションです。一般的にそれぞれ「一番しっくりくるテンポ」を持っていて、歌ったり演奏したりする曲がそれより早いテンポだと遅れがちに、遅いテンポだと早くなりがちになると言われています。俗に「走る」とか「もたる」とか言われますが、カラオケなどで気持ちよく歌いすぎてテンポがずれてしまったりするのもこのためです。かといって、鳴っている音を気にしてリズムキープに神経使っていると気持ちよく歌えないことでしょう。ビートキーパーを使って、いかなるテンポでもリズムをキープできる体内ビートを養ってください。さまざまなテンポで出題されますので「自分の得意なテンポ」を知ることもできます。

〈リズムキープ力診断方法〉

メニューから「BEAT」（リズムの種類を固定）、「TEMPO」（出題されるテンポの範囲を固定）、「MASTER」（ガイドのあと何小節無音状態にするかを固定）を選択すると、それぞれの出題メニューに進みます。最初に4小節のリズムがガイドとして鳴ります。その後、2～8小節（「MASTER」の場合は指定した小節数）の間無音（ブレイク）になります。その間、最初に聞いたリズムを自分の体でキープし続けるのです。ブレイクの後リズムが再び鳴り始める1拍目に決定ボタンを押し、ズレていなければ、あなたは正確な体内ビートの持ち主ということになります。決定ボタンを押すタイミングによって10点満点で採点されます。

◆BEAT KEEPER基本操作

BEAT KEEPERメニュー

BEAT KEEPERモードに入ると、以下の出題メニューが表示されます。上ボタン、下ボタンでメニューを選択して決定ボタンを押してください。



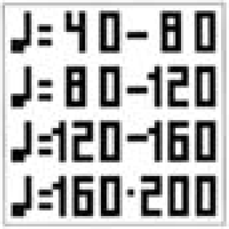
BEAT：4・8・16・3BEATの中からいずれかを選択します。
テンポとブレイク（無音）の小節数はランダムに設定されます。

TEMPO：♩＝40～200から、テンポを選択します。
ビートとブレイク（無音）の小節数はランダムに設定されます。

MASTER：ガイドのあとのブレイクの長さを2・4・8小節から選択します。ビートとテンポはランダムに設定されます。

EXIT：「BEAT KEEPER」を終了します。

〈各出題メニュー〉



それぞれの出題メニューでは、ビートをキープするのに自分が苦手と感じる要素を克服しやすいように出題範囲を分けています。例えば、早いテンポのリズムキープが苦手であれば、TEMPOから「♩＝120～160」を選択すると、その範囲のテンポのリズムを集中してトレーニングすることができます。上ボタン、下ボタンで出題範囲を選択して決定ボタンを押すと問題がスタートします。
右ボタンまたは左ボタンを押すとBEAT KEEPERメニューに戻ります。

〈出題一覧〉

出題メニュー		グラフの略称	出題メニュー		グラフの略称	出題メニュー		グラフの略称
BEAT	4BEAT	04	TEMPO	♩＝40～80	40	MASTER	BREAK2	M2
	8BEAT	08		♩＝80～120	80		BREAK4	M4
	16BEAT	16		♩＝120～160	20		BREAK8	M8
	3BEAT	03		♩＝160～200	60			

〈出題画面〉

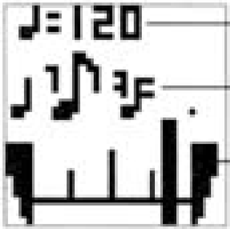
問題は、全部で10問出題されます。



出題されるリズム（ビート数）

上ボタンを押すと問題がスタートします。

スタート（上ボタン）を押すと画面が切り替わり、4小節数の間、ガイドとしてメトロノームがリズムをきざみます。



出題のテンポ

出題のリズムパターン

4小節後、ブレイク（無音）に入ります。



ブレイクに入ると左の画面になり、何小節の間ブレイクが続くかが表示されます。この例だと4小節の間ブレイクとなりますので、あなたは4小節の間リズムを自分でキープし続けなければなりません（「MASTER」の場合は、出題メニューで指定した小節数のブレイクになります）。

4小節後、5小節の1拍目で決定ボタンを押してください。



ブレイクの後、2小節演奏してメトロノームは止まります。

あなたの押したタイミングによってポイントがでます。
ジャストだと10点、ズレが大きいほどポイントは低くなります。

上ボタンを押して次の出題画面に進みます。

〈結果発表画面〉

10問終わると結果が表示されます。この結果はポケットステーションに記録されてプレイステーションのグラフ（3ページ参照）に反映されます。



10問中の平均ポイント

平均ポイントに応じて文字が表示されます。10ポイントでPerfect！です。

More!! BEAT KEEPER

◆体内ビートの謎

BEAT KEEPER、何度かやってみましたか？生理学的に「最もキープしやすい」リズムは、個人差はあるもののおおよそ ♩＝100～120の範囲だと言われています。それが最も人間に慣れ親しんだ「BEAT」だと言うのですが…… 実はこれ、人間の心拍に関係があるらしいのです。人間は誰でも、母親の心臓の音を聞いて胎内で育つわけですが、この心拍も平均的に見て ♩＝100～120の数値を示すそうです。つまり、人間にとって非常に「聴きなれた」テンポのリズムなんですね。ただ、この前後となると随分個人差が出るようで、例えば ♩＝120を越えるとまともについていくことができない、という人もいれば、あまりゆっくり過ぎるとどうしても先に走ってしまう……バンドをやっている人で、ドラムやベースなど一般に「リズムセクション」の楽器をやっている人だったら、この「モタり」や「走り」はとにかく致命傷。がんばって、苦手のビートもスムーズにキープできるよう頑張りましょう。

使用上のご注意

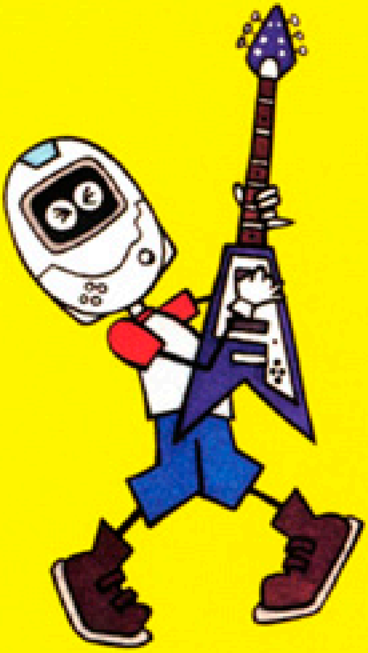
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 02218

©1999 Riverhillsoft Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks, "PocketStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.